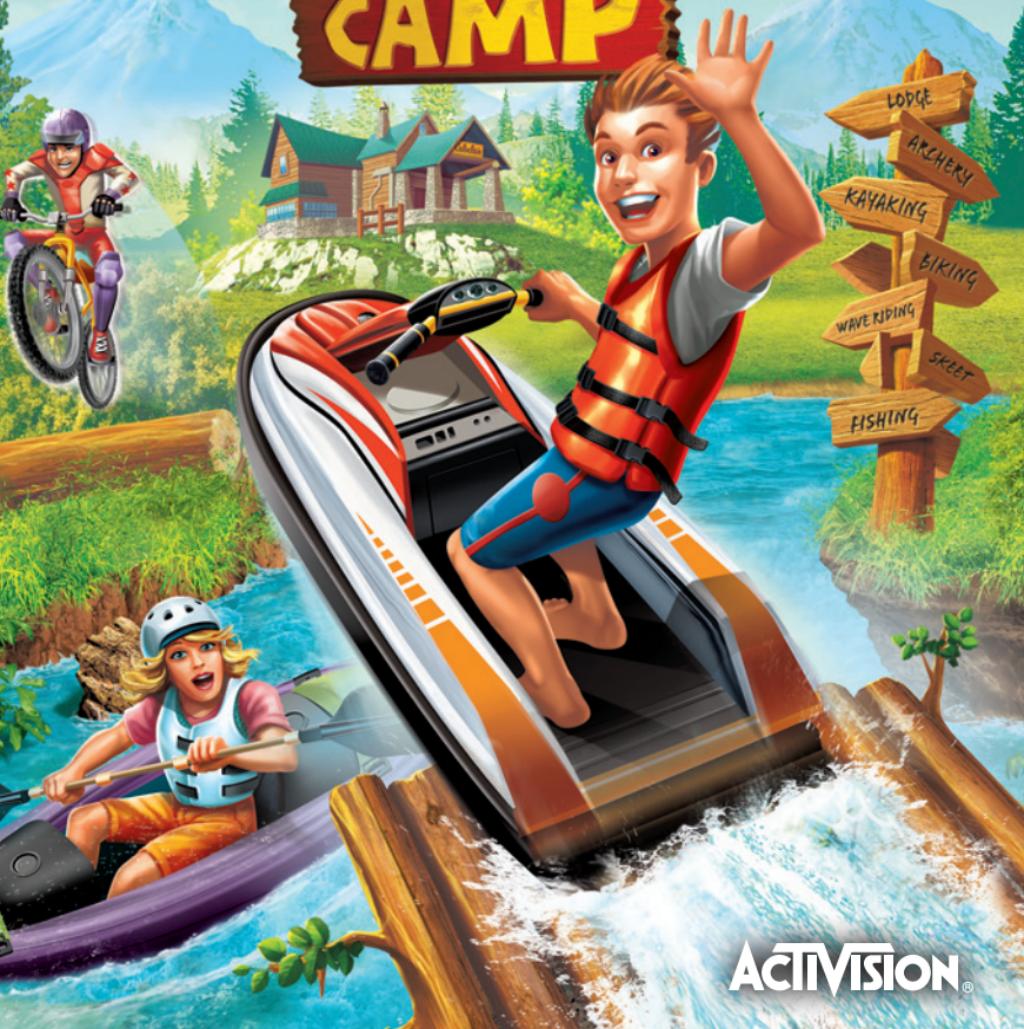




XBOX 360®

KINECT™

Cabela's ADVENTURE CAMP



ACTIVISION®



ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor Kinect y los manuales del resto de periféricos para obtener información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de repuesto, visita www.xbox.com/support o llama al número del servicio de soporte técnico de Xbox.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



Empezar a jugar	3
Juegos	4
Piedra, Papel o tijeras/Oso, cazador, ninja.....	4
APorreá la marmota	4
BiCi	5
Kayak	6
Moto acuática	7
Pesca	8
Tiro al Pichón.....	9
Pichones de arcilla.....	9
Tiro Con arco	10
cómo obtener ayuda con Kinect	11
xBox LIVE	11
Conectarse	11
Control Parental	11
Servicio de Atención al cliente	12
Contrato de Licencia de Producto	13
Jugar Con Kinect de manera segura	14

EMPEZAR A JUGAR

Cabela's Adventure Camp incluye dos modos de juego: la Copa Cabela's y el juego libre. Cuidado con Greg; a veces, es una amenaza. Puede soltar objetos en tu camino para que vayas más despacio.

Copa Cabela's

¡Bienvenido a la competición de la Copa Cabela's! Elige a tu personaje y juega una partida rápida de "Oso, cazador, ninja" para ver quién elige las actividades semanales. Todas las semanas finalizan con una emocionante partida de Aporrea la marmota. ¡Pásatelo en grande en Cabela's Adventure Camp!

Juego libre

Este modo se ha diseñado para que puedas empezar a jugar directamente a tu juego preferido, solo o con tus amigos y familiares.

Mi cabaña

Aquí puedes ver qué equipo has ido recogiendo, así como consultar tus logros y tus estadísticas de juego.

Molestar (también conocido como "incordiar a amigos")

Durante una sesión multijugador, los jugadores que no estén participando activamente pueden "molestar" al que sí lo esté haciendo. Como "incordio", te dedicarás a entorpecer al jugador en activo para que no complete su objetivo. Ten en cuenta que en actividades en las que dos personas participen activamente, esta opción no estará activada. Usa un Mando Xbox 360 para incordiar.

Juegos

Piedra, Papel o tijeras/Oso, cazador, ninja

iPiedra, papel o tijeras al estilo de campamento de verano! El cazador gana al oso, el oso gana al ninja y el ninja gana al cazador. Se juega al mejor de 3. En la Copa Cabela's, el ganador elegirá las actividades semanales.

Acción

Control de movimiento

Postura de oso



Levanta ambas manos por encima de la cabeza como si fueras un oso de pie.

Postura de
cazador



Pon las dos manos delante del cuerpo como si estuvieras sujetando un arma.

Postura de
ninja



Levanta una pierna y ponte las dos manos en los hombros como si estuvieras listo para atacar.

Aporrea la marmota

Tendrás 3 oportunidades para aporrear a las marmotas en el orden en que canten. En cada ronda se añade una nota más a la canción.

Para empezar a jugar, golpea a una marmota en la cabeza.

Acción

Control de movimiento

Selección de
marmota



Apunta a la pantalla con la mano para mover el martillo.

Golpear a la
marmota



Deja caer la mano sobre la marmota.

BiCi

Corre cuesta abajo y recoge monedas por el camino. Cuidado con los árboles que caen. Ganará quien tenga más puntos.

Controles para "molestar": para incordiar tienes que pulsar la combinación de botones correcta. Para que el combo funcione, tienes que hacerlo rápido. Cuando hay varias personas incordiando, la primera que complete el combo pondrá en marcha a Greg.

Acción

Conducir



Control de movimiento

Extiende los brazos como si sujetaras el manillar de una bici. Para dirigir, inclínate a derecha e izquierda.

Acelerar



Corre sin moverte del sitio.

Saltar



Salta sin moverte del sitio.

Kayak

Desciende los rápidos y recoge monedas por el camino. Cuidado con las rocas que caen. Ganará quien tenga más puntos.

Controles para "molestar": para incordiar tienes que pulsar la combinación de botones correcta. Para que el combo funcione, tienes que hacerlo rápido. Cuando hay varias personas incordiando, la primera que complete el combo pondrá en marcha a Greg.

Acción

Dirigir



Acelerar



Voltear tras volcar



Saltar



Control de movimiento

Extiende los brazos como si estuvieras sujetando un remo. Para dirigir, inclínate a derecha e izquierda.

Imita el movimiento de un remo de izquierda a derecha para ir más rápido.

Inclínate de izquierda a derecha dos veces seguidas. Cada inclinación hará que el kayak se balancee.

Salta sin moverte del sitio.

Moto acuática

Compete en diferentes zonas del lago del campamento. Recoge la cantidad de monedas necesaria para desbloquear la siguiente zona. ¡Cuidado con los remolinos! Ganará quien tenga más puntos.

Controles para "molestar": para incordiar tienes que pulsar la combinación de botones correcta. Para que el combo funcione, tienes que hacerlo rápido. Cuando hay varias personas incordiando, la primera que complete el combo pondrá en marcha a Greg.

Acción

Conducir



Control de movimiento

Control de velocidad



Saltar



Llévate una mano al pecho y deja la otra extendida. Inclínate a derecha e izquierda para un movimiento gradual.

Extiende las manos desde el pecho. Cuanto más extiendas, más rápido irás.

Salta sin moverte del sitio.

Pesca

Pesca peces del mismo color que la referencia de la pantalla. Intenta completar todos los patrones antes de que el tiempo se acabe.

Para empezar a jugar, "coge" la caña de pescar.

Acción

Lanzar por encima de la cabeza



Sacar el pez



Lanzar con la mano bajada



Cambiar cebo
(solo fase 2)



Control de movimiento

Imita un "movimiento de lanzamiento" por encima de la cabeza con la mano. El movimiento empieza con una mano levantada por encima de la cabeza y termina frente a tu cuerpo.

Levanta la mano e imita el movimiento de sacar un pez fuera del agua.

Imita un "movimiento de lanzamiento" bajo con la mano. Empieza con la mano apuntando hacia abajo a tu lado. "Lanza" hacia adelante con la mano.

Apunta con la mano izquierda al cebo de la pantalla. Mueve de izquierda a derecha para "desplazarte" por los 3 tipos de cebo.

Tiro al Pichón

Espera hasta el momento preciso para disparar. Sigue con la mano izquierda y dispara con la derecha, como si fuera una palanca. Derriba más pichones que tu rival.

Para empezar a jugar, "coge" la escopeta.

Acción

Apuntar



Control de movimiento

Apunta a la pantalla con la mano izquierda.

Disparar



Usa la mano derecha para realizar el gesto de "movimiento de palanca".

Pichones de arcilla

Similar al tiro con pichón, aunque en este caso hay 5 estaciones desde las que disparar y en cada una se consigue un ángulo de disparo distinto con respecto a las máquinas de arcilla. Solo cuentas con 5 rondas de munición para 5 objetos de arcilla en cada estación, así que no falles.

Para empezar a jugar, "coge" la escopeta.

Acción

Apuntar



Control de movimiento

Apunta a la pantalla con la mano izquierda.

Disparar



Usa la mano derecha para realizar el gesto de "movimiento de palanca".

Tiro Con arco

Con un arco y flechas, cada jugador tiene que alcanzar todos los objetivos móviles de madera que pueda antes de que se acabe el tiempo. ¿Has visto un objetivo con muchos puntos? Adelántate a tus amigos. Dispara a todos los objetivos que puedas antes de que acabe el tiempo.

Para empezar a jugar, "coge" el arco.

Acción

Tensar arco



Apuntar



Disparar



Control de movimiento

Con el brazo izquierdo recto y apuntando al suelo,
llévate el brazo derecho hacia la barbilla.

Imita el gesto de sujetar un arco con la flecha lista.
Usa la mano izquierda para apuntar a la pantalla.

Aleja la mano derecha del cuerpo, lateralmente o
hacia arriba, como si estuvieras soltando la flecha.

Cómo obtener ayuda con Kinect

Más información en Xbox.com

Para obtener más información sobre Kinect, incluyendo tutoriales, visita www.xbox.com/support.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® es el servicio de entretenimiento y juegos en línea de Xbox 360®. Sólo tienes que conectar la consola a tu servicio de Internet de banda ancha y podrás unirte de forma gratuita. Podrás obtener demostraciones gratuitas de juegos y acceso instantáneo a películas en alta definición (se venden por separado); además, con Kinect, podrás controlar las películas en alta definición con el movimiento de tu mano. Actualiza a una suscripción Xbox LIVE Gold para jugar en línea con amigos de todo el mundo y disfrutar de muchas más opciones. Xbox LIVE es tu conexión con un mundo lleno de juegos, entretenimiento y diversión. Visita www.xbox.com/live para obtener más información.

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

Visita los sitios web siguientes para obtener más información sobre Cabela's Big Game Hunter: Hunting Party y otros fantásticos videojuegos de Cabela's.

www.ActivisionHunts.com

www.facebook.com/ActivisionHunts

www.youtube.com/ActivisionHunts

Servicio De Atención al Cliente

<http://activision-es.custhelp.com>

La sección de Atención al cliente de nuestro sitio web contiene información reciente sobre el producto, incluidos enlaces de actualizaciones que pueden descargarse de forma gratuita. Actualizamos a diario las páginas de este servicio, así que consultalas antes de ponerte en contacto con nosotros. Entra en la sección Respuestas y selecciona una plataforma y un juego para ver una lista con las preguntas más frecuentes. Si no encuentras lo que buscas, intenta utilizar una palabra clave.

Servicio por correo y teléfono

Consulta la web para obtener la información actualizada y los horarios de atención para tu país e idioma. Sólo se ofrece servicio técnico. No podemos facilitarte pistas, códigos ni trucos.

Nota: Te rogamos que no devuelvas ningún juego a Activision sin haber contactado antes con el servicio de Atención al Cliente. Nuestra política establece que las devoluciones de juegos y los reembolsos económicos deben realizarse en primera instancia a través de la tienda (física o en línea) en la que se adquirió el producto.

Ayuda en línea y
Correo electrónico:

<http://activision-es.custhelp.com>

Teléfono:

91 182 9403 (tarifa local)

Horario:

De lunes a viernes de 10.00 a 20.00

Sábados de 12.00 a 18.00

Contrato De Licencia De Producto

IMPORTANTE. LEA ATENTAMENTE: EL USO DE ESTE PRODUCTO ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS ESTABLECIDOS DE AHORA EN ADELANTE EN ESTA LICENCIA DEL SOFTWARE. EL TÉRMINO "PRODUCTO" INCLUYE EL SOFTWARE OBJETO DE ESTE ACUERDO, LOS MEDIOS ASOCIADOS, CUALQUIER MATERIAL IMPRESO, O DOCUMENTACIÓN ELECTRÓNICA O EN LÍNEA Y CUALQUIERA DE LAS COPIAS Y TRABAJOS DERIVADOS DE DICHO SOFTWARE Y DICHOS MATERIALES. AL ABRIR ESTE PAQUETE Y/O USAR EL PRODUCTO, USTED SE COMPROMETE A ACEPTAR LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO CON ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

LICENCIA DE USO LIMITADO: Activision le garantiza el derecho limitado, no exclusivo y no transferible, y la licencia para usar una copia de este Producto única y exclusivamente para uso personal. Todos los derechos no mencionados específicamente en este acuerdo quedan reservados por Activision. El uso de este Producto está otorgado a una licencia, no ha sido vendido. Su licencia no le confiere la propiedad de este Producto y no constituye la venta de los derechos contenidos en él.

PROPIEDAD: todos los derechos de propiedad y los derechos sobre la propiedad intelectual en lo referente a este Producto y a cualquiera de las copias de éste (incluyendo, entre otros, títulos, códigos informáticos, temas, objetivos, personajes, nombres de personajes, historias, diálogos, eslóganes, situaciones, conceptos, material gráfico, animaciones, sonidos, composiciones musicales, efectos audiovisuales, métodos de operación, derechos morales y cualquier documentación relacionada e incorporada a este Producto) son propiedad de Activision o de sus proveedores. Este Producto contiene ciertos materiales con licencia y los proveedores de Activision pueden proteger sus derechos en el caso de que se produzca cualquier violación de este Acuerdo.

USTED NO PODRÁ:

- Explotar este Programa ni ninguna de sus partes comercialmente, incluyendo entre otros, su uso en un cibercafé, en centros de juegos de PC o en cualquier lugar parecido. Activision ofrece un Acuerdo de licencia por separado para que pueda disponer de este Producto para uso comercial, consulte la información de contacto más adelante.
- Vender, alquilar, arrendar, distribuir o transferir este Producto en modo alguno, o cualquier copia del mismo, sin la autorización expresa y por escrito de Activision.
- Aplicar métodos de técnica retroactiva, derivación de los códigos originales, modificar, descompilar, desmontar o crear trabajos derivados de este Producto, en su totalidad o en parte.
- Eliminar, desactivar o borrar cualquier aviso del propietario o etiquetas contenidas en el Producto.
- Exportar, reexportar este Producto o cualquier copia o adaptación violando cualquiera de las leyes o disposiciones aplicables.

TERMINACIÓN. Sin afectar ningún otro derecho de Activision, este Acuerdo se terminará automáticamente si usted no cumple con sus términos y condiciones. En tal caso, debe destruir las copias del Producto y todos sus componentes.

REQUERIMIENTO JUDICIAL. Como Activision se vería dañado en forma irreparable si los términos de este Acuerdo no se hicieran cumplir, usted presta su consentimiento a que Activision podrá, sin que medie ningún otro recurso, seguridad o prueba de daños, iniciar las acciones necesarias que se desprendan del incumplimiento de este Acuerdo, además de cualquier otro recurso que Activision pueda tener, de acuerdo con las leyes aplicables.

COMPENSACIÓN. Usted se compromete a indemnizar, defender y librarse de toda responsabilidad, daños y expensas que puedan surgir en forma directa o indirecta de sus actos u omisiones respecto del uso de este Producto de acuerdo con los términos de este Acuerdo a Activision, sus afiliados, contratistas, funcionarios, directores y empleados.

MISCELÁNEOS. Este Acuerdo representa el acuerdo completo respecto de esta licencia y tiene preponderancia sobre todos los acuerdos y representaciones anteriores. Sólo puede ser enmendado por escrito con el consentimiento de ambas partes. Si alguna de las disposiciones de este Acuerdo no puede hacerse cumplir por cualquier motivo, dicha disposición se modificará únicamente lo suficiente como para poder hacerse cumplir, sin afectar de modo alguno las restantes.

Este Acuerdo se rige por las leyes del Estado de California y dichas leyes se aplican a los acuerdos realizados entre los residentes de California, ejecutados y a ejecutarse dentro del territorio de California, excepto cuando las leyes federales contemplan determinación en contrario. Presta su consentimiento a la exclusiva jurisdicción de las cortes del estado y federales de Los Ángeles, California.



Jugar con Kinect de manera segura

Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para moverte con libertad mientras juegas. Jugar con Kinect puede implicar tener que moverse mucho.

Asegúrate de que al jugar no vas a golpear, chocar o tropezar con otros jugadores, espectadores, animales domésticos, muebles o cualquier objeto. Si te pones de pie o te mueves durante el juego, necesitas buena estabilidad sobre el suelo.

Antes de jugar: Mira en todas direcciones (derecha, izquierda, delante, detrás, abajo y arriba) y comprueba que no hay nada con lo que pudieras golpearte o tropezar. Asegúrate de que la zona de juego está lo suficientemente lejos de ventanas, paredes, escaleras, etc. Asegúrate de que no hay nada con lo que puedas chocar, como juguetes, muebles, alfombras, niños, animales, etc. Si fuera necesario, quita los objetos y pide a la gente que salga de la zona de juego. Cuando analices la zona, no olvides mirar hacia arriba por si hubiera lámparas, ventiladores, u otros objetos.

Durante el juego: Mantente alejado del televisor para evitar el contacto con él. Mantén la distancia suficiente con otros jugadores, espectadores y animales domésticos (la distancia puede variar según el juego, por lo que debes tener en cuenta la forma de jugar a la hora de evaluar la distancia). Presta atención a los objetos o a la gente que pudieras golpear o con la que pudieras tropezar (pueden entrar personas u caer objetos en la zona de juego, por lo que en todo momento debes estar atento al espacio que te rodea).

Asegúrate de que estás sobre una superficie sólida mientras juegas. Juega sobre un suelo firme con adherencia suficiente para las actividades del juego, y asegúrate de llevas el calzado adecuado (no lleves tacones, chanclas, etc.) o descállate, si procede.

Antes de permitir a los niños jugar con Kinect: Analiza cómo puede utilizar cada niño Kinect y si necesitan supervisión cuando lo hagan. Si permites que utilicen Kinect sin supervisión, explícales toda la información y las instrucciones sobre seguridad y salud. **Asegúrate de que utilizan Kinect de forma segura y dentro de sus límites, y de que conocen el uso correcto del sistema.**

Reducción de las molestias oculares causadas por el resplandor: Colócate a una distancia cómoda del monitor o televisor y del sensor Kinect; coloca el monitor o televisor y el sensor Kinect lejos de fuentes de luz que produzcan resplandor o utiliza persianas para controlar los niveles de luz; elige una forma de mitigar la luz natural que reduzca al mínimo el resplandor y las molestias oculares y que aumente el contraste y la claridad; además, ajusta el brillo y el contraste del monitor o televisor.

No hagas un ejercicio excesivo. Jugar con Kinect puede exigir una gran actividad física. Consulta a un médico antes de utilizar Kinect en caso de que tu estado de salud afecte a tu capacidad para realizar actividades físicas de forma segura: si estás embarazada, o cabe la posibilidad de que lo estés; si tienes problemas cardíacos, respiratorios, de espalda, de articulaciones, o algún otro problema traumatológico; si tienes la tensión alta o dificultades para realizar ejercicio físico; si te han recomendado reducir la actividad física. Consulta al médico antes de empezar ningún tipo de actividad o método para ponerte en forma que incluya Kinect. No juegues bajo

la influencia de drogas o alcohol, y asegúrate de que tu equilibrio y capacidad física son adecuados para cualquier movimiento durante el juego.

Deja de jugar y descansa si notas cansancio o dolor muscular, de articulaciones o en los ojos. Si notas un cansancio excesivo, náuseas, falta de aire, presión en el pecho, mareo, malestar o dolor, DEJA INMEDIATAMENTE DE JUGAR, y consulta a un médico.

Para obtener más información, consulta la Guía para juego sano en www.xbox.com.

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- ① La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ② La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ③ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ④ La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ⑤ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 4645** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tsale.es**

FAP
cine.video.tv



Activision Blizzard Italia, Corso Sempione 221, 20025 Legnano (MI)

Activision Blizzard Spain, SLU. - C/Anabel Segura 7, 1^a PLANTA - 28108 Alcobendas (Madrid)

© 2011 Activision Publishing, Inc. Activision es una marca registrada de Activision, Inc. Todos los derechos reservados. Cabela's y el logotipo de Cabela's son marcas registradas de Cabela's Incorporated. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.